# ODYSSEA

En 2014, j'ai animé aux Utopiales une séance d'*Inflorenza*, le jeu de rôle des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. C'était une séance de trois jours, en table ouverte. Le thème était Les Chemins de Compostelle et nous avions joué avec les règles d'*Inflorenza* première édition. J'avais pour matériel :
+ douze d12
+ deux tableaux des thèmes
+ un tableau de 144 exemples de phrases d'historique de personnage
+ un tableau de 144 exemples de phrases de pouvoir de personnage
+ 1 scénario de 2 pages
+ des feuilles et des stylos pour les joueur.se.s

L'expérience m'a tellement plu que je souhaite la renouveler pour 2015. J'ai refusé un stand pour me focaliser à nouveau sur cet exercice de la table ouverte, éprouvant mais combien riche.

L'idée pour 2015 est de tenter un challenge dans le challenge : jouer sans matériel.

Je m'explique. Lors de ma table ouverte en 2014, j'ai très largement improvisé à partir d'un vague scénario de situation. Mais j'avais de nombreux supports matériels pour cette improvisation. Les feuilles de personnage sont une suite de phrases sur l'histoire du personnage, elles fertilisent la narration. La résolution par dés amène beaucoup de conséquences imprévues aux conflits, le tableau des thèmes et les scénarios sont une source d'inspiration pour moi et pour les joueur.se.s.

Depuis, j'ai conçu une variante, *Inflorenza minima*, qui se joue sans matériel, sans écrit, sans chiffre et sans hasard. Pour faire simple, dans cette variante, chaque personnage est défini par sa quête, et chaque fois qu'il veut progresser dans sa quête, il devra en payer le prix fort ou renoncer pour l'instant. Ma contribution personnelle au jeu de rôle freeform. J'ai testé *Inflorenza minima* sur une vingtaine de parties, il est complètement rôdé, en revanche je n'ai jamais dépassé les 3 heures de jeu consécutives sur le même scénario, parce que jouer en freeform accélère la narration et parce que c'est le format habituel de mes parties.

Jouer *Inflorenza minima* en table ouverte aux Utopiales me met au défi de jouer en impro, sans matériel, sur une partie d'une vingtaine d'heures cumulées. C'est un défi à ma capacité d'impro et une démonstration de jeu freeform. Pendant trois jours, le public des Utopiales assistera et participera à une table de jeu de rôle basé uniquement sur la conversation.

Le défi posé, il me fallait choisir un thème, un scénario de situation. Un jeu en table ouverte, qui plus est sur une telle durée, se base sur une quête de longue haleine et implique des arrivées et des départs de protagonistes : en bref, un voyage. Le parcours de Nantes à Compostelle avait bien fonctionné dans ce sens en 2014.

Dans le jeu en table ouverte, l'entrée des joueur.se.s dans l'aventure doit être immédiate : on réduit au minimum les informations nécessaires pour commencer. Les Chemins de Compostelle faisaient le job : je disais juste qu'on refaisait le pèlerinage de Compostelle dans un futur obscurantiste où la forêt a tout envahi. Dans ma réflexion pour cette nouvelle table ouverte, j'ai hésité entre deux voyages : l'Enfer de Dante ou l'Odyssée.

J'ai écarté *L'Enfer* de Dante. Le thème était trop sombre et n'aurait pas parlé à tout le monde. Peu de personnes connaissent les péripéties de cette œuvre, encore moins l'ont lue. Tandis que presque tout le monde connaît l'Odyssée, au moins son héros Ulysse ou ses principales péripéties : le Cheval de Troie, le Cyclope, Circé, les Sirènes. En plus, il y a un passage aux Enfers dans l'Odyssée, donc je

pourrai recycler mon envie de descente au domaine des morts. Et ne serait-ce qu'avec Ulysse 31, on se fait bien à l'idée que le mythe de l'Odyssée soit retravaillé selon les codes d'un autre genre, ici l'horreur forestière de Millevaux.

## L'univers

La civilisation est en ruines. La forêt a tout envahi, même la mer, recouvrant les îles, saturant les eaux d'horreurs végétales. Quatre fléaux. L'oubli, une corrosion de la mémoire. L'emprise, un phénomène biologique qui transforme les êtres et les choses. L'égrégore, amassement des passions humaines qui forme une trame magique et engendre des manifestations divines. Les horlas, chimères aux multiples formes, fruits de l'emprise et de l'égrégore.

Dans cette séance, en fait je ne manipule pas un univers, mais deux univers. Il y a d'un côté la mythologie grecque, et de l'autre Millevaux. Ce sont deux calques que je superpose. En général, je pars de l'ambiance mythologique, et j'ajoute une touche millevalienne à chaque fois que j'y pense. Millevaux, c'est une palette à six nuances : les ruines, la forêt, l'oubli, l'emprise, l'égrégore, les horlas. Le plus simple, c'est que dès que je veux typer un élément de l'Odyssée, je lui ajoute une de ses six nuances.

Les ruines : Rares sont les capitales encore debout, et toutes sont décadentes. Beaucoup de temples et de palais sont à l'abandon. L'homme est un loup pour l'homme. On retrouve des traces d'un passé merveilleux, d'un âge d'or, technologique ou miraculeux. Les dieux et les héros vivent leurs derniers instants.

La forêt : La faune et la flore sont plus sauvages que jamais. Îles et côtes sont couvertes de forêts ou de maquis. Les mers foisonnent d'algues géantes qui peuvent emprisonner les navires. La nature est hostile et toute-puissante : falaises, récifs, déserts, tempêtes. Les animaux des côtes et des mers sont abondants, chimériques, dangereux pour l'homme.

L'oubli : Les personnages et les figurants ont perdu des pans entiers de leur passé. Des antagonistes s'en prennent aux personnages pour des raisons que les personnages ont oubliées. Des blessures de guerre ou des épidémies peuvent arracher des souvenirs. Les rhapsodes et les conteurs sont des personnes sacrées, même quand ce sont des charlatans. On est prêt à dépenser gros pour acheter les souvenirs des autres, pour combler le vide, pour se refaire un passé idéal. Les oracles proposent de lire dans le passé aussi bien que dans l'avenir.

L'emprise : Tout se transforme inexorablement. C'est soit une transformation mentale, qui livre les humains à leurs pulsions, à leur *hubris* (l'orgueil des héros), soit une transformation physique qui altère les corps en profondeur. Rochers, bêtes et plantes prennent des formes grotesques, humanoïdes ou absurdes. Même l'air qu'on respire est vivant, doué de volonté. Il faut faire preuve d'une grande force morale pour résister soi-même à l'emprise ou pour espérer la contrôler.

L'égrégore : Les dieux et les héros existent parce que les humains croient en eux. Chacun accepte l'existence des prodiges. Comme les croyances humaines sont le carburant de l'égrégore, la chose qui a le plus d'impact sur un destin, c'est le sacrifice humain. Tout sacrifice a un effet magique. Rêves, visions, passé, futur, interagissent avec le présent. Les voyages n'obéissent plus à des lois physiques, mais magiques. Le destin d'un homme est comme une montagne : il est plus fort que l'homme.

Les horlas : Les antagonistes sont façonnés par l'emprise et l'égrégore. Ils sont des parangons

d'horreur organique, fusions humains-faune-flore-minéral, ils ont tous, sur une détail ou en globalité, un trait physique ou mental qui soit horrible ou sublime. Ils sont sorciers, ils lisent dans le destin des hommes, ils peuvent monnayer des souvenirs, des faveurs. Ils peuvent tuer et torturer de bien des façons, agissant sur la chair, l'esprit, l'âme, les proches, le destin. Quand dieux et héros auront disparu de la surface du monde, les horlas règneront sur les humains ou les contamineront.

# Règles

Les joueur.se.s incarnent chacun.e un personnage. J'incarne le décor et les figurants. Chacun.e peut décrire une chose incarnée par un.e autre, mais c'est la personne qui incarne qui a le dernier mot.

## *Quête*

Chaque joueur.se définit une quête pour son personnage, en lien avec l'Odyssée et avec l'objectif d'un des personnages déjà créés.
Goràn joue Ulysse. Sa quête, au début de l'aventure, est de précipiter la chute de Troie.
Estelle joue Achille. Sa quête, au début de l'aventure, est de profiter des derniers combats de Troie pour faire payer Ulysse pour son crime passé : Ulysse a traqué Briséis, la favorite d'Achille et l'a livrée à Agamemnon.

## *Symboles*

Chaque joueur annonce deux symboles pour son personnage.
Corps + esprit, mer + terre, oiseau+rouge, dieux + liberté, rêves + passé, voyage + destin, etc...
Les symboles enrichissent le personnage et fournissent de l'inspiration. On peut en changer en cours de séance, pour explorer de nouvelles directions. Ce sont des facteurs d'ambiance : il ne faut pas les choisir à la légère.
Pour Ulysse, Goràn choisit les symboles ruse et épilogue (il vaut en finir avec Troie, et avec l'Histoire). Achille choisit les symboles colère et amour.

## *Se protéger*

+ À tout moment, chacun peut interdire un symbole. Si c'est le symbole d'une autre personne, celle-ci doit en changer. Si le symbole n'est pas encore attribué, chacun.e doit éviter le sujet lié.
*Si la violence contre les enfants met une personne mal à l'aise, il lui suffit d'interdire le symbole « enfant ».*
+ On peut m'informer en aparté. Je corrige alors la table sans mentionner les personnes à l'origine du malaise.
+ Régulièrement, je demande : « Ça va ? ». Si on me répond que ça va, je dis : « Montrez votre pouce vers le haut si vous voulez plus d'intensité. » Si tout le monde lève le pouce, je monte d'un cran dans le rythme, dans la tension, dans les prix à payer.
+ Si une personne met son pouce en bas, n'importe quand dans la partie, je baisse d'un cran.
+ Si une personne met son pouce en haut en dehors d'un vote, je demande un vote des pouces à tout le monde.
+ Quand je m'apprête à proposer quelque chose de vraiment cruel, je demande au joueur concerné :

« Je peux être méchant ? ». S'il me répond oui, j'y vais à fond. Sinon, je mets de l'eau dans mon vin.

### *Action et communication*

Les personnages sont très sensibles à l'égrégore :
+ Ils peuvent communiquer entre eux par télépathie, à distance.
+ Pas de messe basse ou d'aparté.
+ Tout ce qu'une personne apprend, elle peut décider que son personnage l'apprend aussi, par pressentiment.
+ Les personnages peuvent tenter des actions interdites au commun des mortels, du moment qu'ils sont prêts à en payer le prix.

### *Conflit simple*

Quand un personnage veut obtenir quelque chose qui le rapproche de la réalisation de sa quête, je peux annoncer un prix à payer. Je dis sans fard : « Il y a un prix à payer. » ou, plus élégant, j'explique dans la narration ce que ça coûte au personnage. C'est au personnage de décider s'il paye le prix pour obtenir ce qu'il veut, ou renonce à ce qu'il veut obtenir pour l'instant. Il peut proposer un prix à payer alternatif, que je valide ou non. Il peut retenter plus tard d'obtenir ce qu'il veut, quand les circonstances auront évolué. Si c'est son unique chance, et ce sera le cas tant que je pourrai le garder crédible, je le précise avant qu'il ne renonce.

J'entends le personnage vouloir quelque chose, et j'annonce un prix à payer :
*Achille combat Parîs, l'homme qui a causé la Guerre de Troie en enlevant Hélène. Achille veut le tuer, pour le punir des malheurs qu'il a subis pendant la guerre. Mais surtout, il veut le tuer pour devancer Ulysse dans la légende. J'annonce : « Si tu engages ce combat contre Parîs, cet homme qui a passé sa vie à apprendre comment te tuer, tu pourras l'abattre, mais tu mourras aussi. »*

Je fais une proposition séduisante, et j'en annonce le prix :
*Achille combat Parîs. « Parîs braque sur toi une flèche empoisonnée. Il te dit : « Si tu te laisses toucher par cette flèche, tu sombreras dans un coma où tu connaîtras une éternité de bonheur auprès de Briséis, alors que dans la réalité, elle ne sera jamais plus tienne. Es-tu prêt à perdre la conscience pour retrouver celle que tu aimes ? »*

J'annonce une issue dramatique, et j'annonce un prix à payer pour l'éviter :
*Achille combat Parîs. Il est aux côtés de Patrocle, son meilleur ami. « Parîs tire sur toi une flèche empoisonnée. Si tu la prends, tu vas être alité pour le reste de la guerre. Ce sera compliqué de te venger d'Ulysse. Patrocle se rue devant toi pour faire rempart de son corps. La seule façon pour toi d'éviter la blessure, c'est de laisser Patrocle encaisser le coup, mais il en mourra. Que fais-tu ? ».*

J'annonce un choix impossible :
*Achille se rapproche de Parîs au combat. Parîs a capturé ta bien-aimée Briséis. Ton meilleur ami, Patrocle, est déjà au combat contre lui. Si tu ne fais rien, Parîs va les tuer tous les deux. Si tu interviens, tu n'auras le temps d'en sauver qu'un. Lequel sauves-tu ?*

Un personnage renonce :
*Achille combat Parîs. J'annonce : « Tu peux tuer Achille, à condition que tu le pourchasses dans le port de Troie, mais tu n'auras plus le temps de repartir chez toi dans le bateau d'Ulysse avec Briséis. ». Le joueur d'Achille me dit qu'il renonce. Je précise : « Si tu renonces, cela veut dire que*

*Parîs va fuir de troie dans le bateau d'Enée. Il y a peu de chances que tu le revoies ! » Le joueur répond : « Tant pis, je prends le risque, ça ne vaut pas la peine que je reste bloqué dans les ruines de Troie. Je veux revoir Briséis. »*

## Aggravation

Si un personnage aggrave volontairement ou non sa situation, c'est-à-dire qu'il s'éloigne de sa quête, la personne qui le joue peut me demander un pouvoir, ou je peux lui en accorder un de moi-même.

On ne peut détenir qu'un pouvoir à la fois. On peut aggraver sa situation même en dehors d'un conflit.

*Il est temps de reprendre la mer pour quitter Troie. Ulysse refuse de sacrifier un proche pour s'assurer des vents propices pour son navire. Ce qu'il vient de faire, c'est renoncer à obtenir ce qu'il voulait, ça ne rapporte pas de pouvoir.*

*Ulysse apprend aussi qu'Agamemnon a décidé de sacrifier Briséis pour rentrer au pays. Ulysse décide d'enlever Briséis pour lui sauver la vie. Ce faisant, il vient de compromettre la traversée d'Agamemnon et de lui voler sa compagne. Autrement dit, il s'est fait un puissant ennemi ! Un autre joueur me le fait remarquer, et j'accorde donc un pouvoir au personnage d'Ulysse.*

## Dépenser son pouvoir dans un conflit simple

Lors d'un conflit simple, si le personnage avait obtenu un pouvoir avant, il peut dépenser ce pouvoir pour obtenir ce qu'il veut sans payer de prix.

*Ulysse boit la potion de Circé (jouée par Samia). J'annonce : « Cette potion va te changer en cochon si tu n'as pas l'âme pure, autrement dit si tu ne fais pas amende honorable pour tes duperies. Pour faire amende honorable, il faudrait confier ton histoire aux dieux, mais si tu le fais, sache que Pénélope en sera informée. Elle saura que tu lui as été infidèle, alors elle te répudiera et s'unira avec un des prétendants. Alors, adieu Pénélope, adieu Ithaque. »*
*Pierre, qui joue Ulysse m'annonce qu'il préfère utiliser son pouvoir acquis en sauvant Briséis du bûcher. La potion ne le transforme pas en cochon, et Pénélope reste confiante dans la fidélité de son époux.*

## Conflit simple avec assistance

Si on annonce à un personnage un prix à payer, les autres personnages peuvent lui porter assistance. Le personnage assisté décide alors qui de lui ou de ses assistants prend la situation en main. Le personnage ainsi désigné choisit entre les deux options : payer le prix annoncé pour que le personnage assisté obtienne ce qu'il veut, ou déclarer forfait.

*Circé est tombée amoureuse d'Ulysse et depuis ils naviguent ensemble. Soudain, le Kraken frappe le bateau de ses griffes et ses tentacules. J'annonce : « Ulysse, tu peux encore vaincre le Kraken si tu t'approches assez de son cœur pour y planter ton arme, mais tu seras si prêt qu'il pourra te frapper aussi... ». La joueuse de Circé m'interrompt :*
*« J'aide Ulysse, je vais frapper le cœur du Kraken.*
*- Ulysse, as-tu confiance en Circé pour prendre en main la situation ?*

*- Oui.*
*- Circé, si tu lui frappes le cœur, il aura aussi l'opportunité de te frapper. Sous le choc, tu perdras tes pouvoirs de sorcière.*
*- ça ne vaut pas le coup, je renonce.*
*- Alors le Kraken détruit impunément votre navire. »*
*Le joueur d'Ulysse demande : « Finalement, je vais frapper à sa place !*
*- Non. Pour éviter de te faire frapper, tu as laissé Circé prendre la situation en main, et elle a renoncé. Maintenant, c'est trop tard pour frapper le Kraken à ton tour, il est déjà reparti sous les eaux.*
*- Circé, c'est la dernière fois que je te fais confiance. Sans serment des dieux, en tout cas. »*

## *Conflit duel*

Supposons qu'un personnage veuille une chose et qu'un autre veuille l'inverse ou l'opposé. Chaque personnage duelliste peut demander l'assistance d'autres personnages, pour grossir le nombre de voix dans son camp. Tout personnage dans son camp peut aussi dépenser un pouvoir pour ajouter une voix supplémentaire. Le camp avec le moins de voix doit se retirer du conflit et c'est à lui de raconter comment. Puis on résout un conflit simple pour l'autre camp. Les figurants ne peuvent apporter aucune voix.

Circé vient de mettre au monde un fils qu'elle a eu d'Ulysse. Ulysse veut le tuer, car un oracle lui a dit qu'il serait assassiné par son propre fils. Circé protège son enfant de l'épée d'Ulysse. Ils sont à égalité dans ce duel. Ulysse avait un pouvoir en réserve, il le dépense pour monter à deux contre un. Achille et Thésée interviennent pour défendre l'enfant. On monte à trois contre deux. L'enfant est épargné.

En cas d'égalité, je tranche le nœud gordien : j'annonce un résultat où chaque camp paye un prix et obtient seulement une partie de ce qu'il veut. Si un camp refuse le compromis, il doit se retirer du conflit, et l'autre obtient ce qu'il veut sans payer de prix. Si les deux camps hésitent, attendant que l'un renonce en premier, je compte jusqu'à trois. Si personne n'a renoncé d'ici là, je tranche le nœud gordien.

*Revenons à l'exemple ou Circé veut sauver la vie de son enfant alors qu'Ulysse veut le tuer. Ils sont à égalité. J'annonce que je vais trancher le nœud gordien : « Si vous persistez tous les deux à défendre votre position, Ulysse tu vas grièvement blesser l'enfant et Circé tu vas le retirer de ses bras à temps pour qu'il survive, mais il sera un légume toute sa vie. Ulysse, tu seras certain que cet enfant ne pourra pas attenter à tes jours. Cela signifiera que la prophétie parlait en fait de Télémaque, ton premier fils. Personne ne veut renoncer ? Je compte jusqu'à trois... »*

## *Conflit tripartite*

Il arrive que trois personnages ou groupements de personnages veuillent trois choses opposées. Dans ces cas-là, je vois si je ne peux pas reformuler le conflit tripartite en conflit duel. Deux partis veulent peut-être tous les deux une chose que le troisième parti ne veut pas.

Cas de l'interposition :
*Ulysse et Circé se lancent dans un combat à mort : Ulysse veut tuer Circé et Circé veut tuer Ulysse. Achille s'interpose entre les deux pour faire cesser le combat : Achille ne veut que personne ne meurt. J'annonce : « En fait, vous formez deux camps. Le camp d'Ulysse et Circé veut faire couler*

*le sang, le camp d'Achille veut la paix. Personne n'a de pouvoir en réserve pour faire monter le nombre de voix, donc le camp d'Ulysse et Circé est en majorité. Achille, tu n'as pas l'opportunité de t'interposer. »*

S'il arrive que je sache pas reformuler ce conflit tripartite en conflit duel, je tranche le nœud gordien.

Cas de l'impasse mexicaine :
*Achille menace de tuer Ulysse qui menace de tuer Circé qui menace de tuer Achille (pour l'empêcher de tuer Ulysse). J'annonce : « Si vous persistez tous dans votre assaut, vous allez mourir tous les trois. » La joueuse de Circé annonce qu'elle lâche son arme. J'annonce : « Maintenant, il reste Ulysse qui veut tuer Circé et Achille qui veut tuer Ulysse. » Ulysse retourne alors son arme contre Achille. Je reformule l'enjeu du conflit duel : « Si j'ai bien compris, maintenant vous voulez vous entretuer. » Ulysse reformule : « Non, je ne veux pas tuer Achille, je veux seulement sortir vivant de ce combat. » Je tranche le nœud gordien : « Si vous persistez tous les deux, Achille tu vas envoyer Ulysse dans le monde des morts, mais tu sais bien que rusé comme il est, il trouvera un moyen de revenir et de se venger. Et son équipage va se retourner contre toi. Quelqu'un renonce ? Je compte jusqu'à trois... ».*

## *Prix à payer, aggravations et nœuds gordiens*

Je demander des choses qui font vraiment mal, qui se payent tout de suite et qui handicapent les personnages ! Lors du final, je peux demander la mort ou l'éviction d'un personnage, ou pire encore. Je suis là pour proposer des challenges moraux qui vont rester dans la mémoire des joueur.se.s. Ils passeront un bon moment parce qu'ils devront faire des choix difficiles, qui éprouveront les valeurs de leur personnages, et surtout leurs valeurs de joueur.se.s.

## *Pour faire mal, il faut connaître*

Il arrive que les premiers prix à payer ne représentent pas un dilemme moral pour le personnage, parce que je lui demande de sacrifier quelque chose à quoi il ne tient pas vraiment. J'ai besoin d'avoir une prise sur son personnage pour savoir quels sacrifices lui demander, et pour cela je pose beaucoup de questions. J'essaye de savoir ce qui est important pour le personnage, quel est son passé, quelles sont ses inspirations, ses valeurs. Mais aussi ses handicaps (blessures, limites, personnes à charge...). Les handicaps font partie de sa personnalité, et peut-être des choses auxquelles il va finir par s'attacher, donc j'y accorde de l'intérêt. Je pose ces questions à travers un figurant qui s'intéresse à son personnage, ou je les pose directement si je n'ai pas de figurant sous la main. Mes questions préférées sont les suivantes :
1 Qui est-ce que tu as le plus envie de revoir au pays et pourquoi ?
2 Que crains-tu le plus en ce moment et pourquoi ?
3 Quel est ton meilleur souvenir et pourquoi ?
4 Quelle est ta plus noire pulsion et pourquoi ?
5 Quelle est la personne que tu préfères dans l'équipage et pourquoi ?
6 Qu'est-ce qui te paraît prioritaire en ce moment et pourquoi ?

## *Pour prendre, il faut donner*

A la création, les personnages sont très simples. Les personnages vétérans redeviennent aussi

simples si je leur demande beaucoup de sacrifices. Dans les deux cas, un personnage trop simple, c'est un personnage qui n'a rien à perdre. Je ne peux pas le challenger et la personne qui le joue va se lasser d'interpréter le personnage. Je fais donc en sorte que son personnage se complexifie. Poser des questions, c'est déjà complexifier le personnage, car le joueur va l'étoffer lui-même en y répondant. Mais je vais aussi faire des offrandes aux personnages : lui offrir de nouvelles motivations, de nouvelles ressources, de nouvelles attaches, de nouvelles quêtes, de nouvelles raisons de vivre. Je peux créer une relation avec un autre membre de l'équipage par l'entremise d'un flash-back, ou je peux expliquer dans le présent comment tel figurant tombe amoureux du personnage, ou s'offre de lui apporter son aide dans sa quête. Quand le personnage se sera suffisamment attaché à ce que la destinée lui aura offert, il sera temps de lui demander de rendre toutes ces belles choses.

Je ne cherche pas à imposer des sentiments aux personnages, même sous forme de prix à payer. La personne les interprétera de mauvaise grâce, ça ne pourra faire l'office d'un challenge moral. En revanche, je peux amener des engagements, par exemple Briséis peut demander à Achille de lui jurer fidélité, ou tenter de séduire le personnage par l'apparence ou le comportement du figurant que je veux lui offrir. C'est ce que je fais quand je décris Calypso, qui est censé représenter tout ce que désire une personne. Les joueur.se.s ne vont pas toujours mordre à l'hameçon, mais j'ai trois jours pour poser des lignes !
Surtout, les meilleurs attaches sont celles créées par les joueur.se.s. Alors je pose ces questions : « Avec qui t'es-tu le plus attaché sur la traversée ? », « Qu'est-ce qui est devenu précieux à tes yeux ? », « Comment évoluent tes relations avec les membres de l'équipage ? ».

## *Tours invisibles*

J'ai besoin d'une structure pour que la séance soit rythmée, tendue, challenge chaque personnage et permette à chaque joueur.se de s'exprimer. Pour ceci, je pratique les tours invisibles. Les joueur.se.s ignorent l'existence des tours, ils peuvent parler et agir quand ils veulent, s'ils le font je me tais, je les écoute et je leur réponds si c'est nécessaire. C'est moi qui fais des tours. Je commence par une personne, et je me concentre sur son personnage, je fais agir mes décors et mes figurants d'une façon qui concerne intimement ce personnage, et je m'arrange pour impliquer le personnage dans un conflit qui va mettre en balance sa quête, ses valeurs et ses attaches. Si je ne vois pas comment challenger le personnage, je pose des questions aux personnages ou je lui fais des offrandes. En général, ça me prend cinq minutes à un quart d'heure. Quand j'ai fini, je passe à une autre personne, dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite. Si pendant le tour d'une personne, je ne vois pas comment amener un conflit, si les choses avancent calmement pour le personnage, ce n'est pas grave. J'aurai quand même consacré du temps à ce personnage, j'en aurai appris sur lui et lui aurai offert des choses. J'aurai de la matière pour le challenger le tour suivant.

Je pratique les tours invisibles même quand il n'y a que deux ou trois joueur.se.s, car c'est un cadre essentiel pour le rythme et l'improvisation.

Comme les joueur.se.s ne savent pas que je joue en tours, un personnage peut intervenir pour tenter quelque chose d'important dans le sens de sa quête alors que je m'occupe d'un autre personnage. En général, si ça n'a pas grand rapport avec ce qui arrive au personnage dont je m'occupe, je lui annonce que j'ai bien vu son intention d'agir, mais qu'on va résoudre un peu plus tard, et je m'en occupe à son tour. Cela préserve le temps d'écoute que je comptais accorder à la personne dont c'est le tour, et cela donne une bonne raison à l'autre personne d'être attentive à ce qui va suivre.

### *Accomplissement*

Quand son personnage atteint sa quête initiale, la personne cesse alors de l'interpréter. Ou elle renonce à l'accomplissement et se choisit un nouvelle quête.

### *Carte Rouge*

Dans ce mode, je ne mène plus la danse. On joue en tour par tour. Pendant son tour, chaque personne a le dernier mot sur son personnage, le décor, et les figurants. Quand son personnage veut obtenir quelque chose qui le rapproche de sa quête, n'importe quel joueur.se peut annoncer qu'il y a un prix à payer. Cette personne désigne alors une troisième personne chargée de définir les prix à payer et de trancher les noeuds gordiens, si nécessaire.
La personne conclut son tour quand elle veut. Mais on ne peut lui annoncer un prix à payer qu'une fois par tour. Alors quand ça se produit, elle doit conclure son tour peu après.

## Improvisation

Quand je joue avec des supports écrits tels que des scénarios, des tables aléatoires, des feuilles de personnages, j'ai beaucoup d'éléments sur lesquels je peux rebondir, et l'improvisation est facile. Ici, je travaille sans filets. J'ai besoin de quelques contraintes créatives qui fonctionnent sans support écrit. Ces règles, je les apprends par cœur et je m'en sers comme support pour construire ma narration.

D.E.U.S Ex. Machina :

+ D / Destin : Je joue le destin des personnages. Je relie décors, figurants et intrigue aux quêtes des personnages par un faisceau de coïncidences et de correspondances.
+ E / Émotions : Je décris les émotions des figurants et des décors, je demande aux joueur.se.s de me dire ce que ressentent leurs personnages. Cela permet aux émotions des joueurs d'émerger.
+ U / Univers : Je décris des choses liées à l'univers de Millevaux (la forêt, les ruines, l'oubli, l'emprise, l'égrégore, les horlas) ou celui de l'Odyssée (les antagonistes, le temps, la mer, la terre, Ulysse, les dieux).
+ S / Symboles : Je décris des choses liées aux symboles des personnages. Surtout les prix à payer et les offrandes, pour mieux impliquer les personnages.
+ Ex / Explique : Je dénoue les mystères au fur et à mesure, je révèle des liens entre les personnages. Les flashes-back sont de bons outils pour ça.
+ M / Machina : Je ne fais pas de deus ex machina. C'est aux personnages de résoudre leurs problèmes, pas aux figurants ou au décor. Tout au plus ces derniers peuvent offrir des solutions via des pactes ou des serments, mais uniquement si les personnages sont trop passifs ou si j'en ai besoin pour proposer un conflit. Mon travail c'est d'imaginer des problèmes, celui des joueur.se.s d'imaginer les solutions.

Les tours invisibles, les conflits, les questions et les offrandes sont mes meilleures contraintes d'improvisation. C'est quand je les mets de côté que le jeu commence à devenir mou.

Mon principal allié reste les joueurs. Je co-construis avec eux. J'essaye de répondre « oui », « oui mais... » ou « oui et... » à leurs propositions et leurs questions. Quand un joueur fait une proposition ou pose une question, il me signale un détail qui l'intéresse. Alors je concentre mes efforts de

création dessus, ce sera payant.

Enfin, je n'hésite pas à faire des pauses pour ruminer une idée. Je dis : « Je dois réfléchir à deux-trois choses, concertez-vous sur la marche à suivre en attendant, ou sur les choses que vos personnages veulent faire en priorité. »

## Mémorisation

Pour mieux improviser, j'apprends par cœur mon scénario de situation. Au moins les fondamentaux : les règles, les rumeurs, les pactes, les serments. Ou plus tôt, je maîtrise mon scénario par cœur, c'est-à-dire que je ne me souviens pas de tous les détails, mais je comprends bien à quelle logique mon univers obéit. J'utilise aussi toute la gamme de faits et d'aventures parues autour de Millevaux. http://outsider.rolepod.net/millevaux/

Concernant toute l'aventure qui va se co-créer au cours des trois jours, les joueur.se.s me servent de mémoire. Je leur redemande des détails sur ce qu'il s'est passé, y compris leurs quêtes et leurs symboles. Si personne ne se rappelle d'un détail, je considère que les personnages sont victimes de l'oubli, ça explique tout. On fait sans ou on réinvente.

Seule entorse à ma contrainte du sans écrit, je profiterai des pauses pour rédiger le compte-rendu de l'aventure, et vous l'offrir sur http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2/

Si vous jouez ce jeu à ma place, vous ne serez pas obligé de vous passer d'écrit. Vous pourrez même utiliser un dé à six faces pour tirer des entrées au hasard, dans les rumeurs ou les symboles d'univers.

## Les antagonistes

Le choix du thème arrêté, je n'étais pas au bout de mes peines. Il me restait à transformer la fiction linéaire de l'Odyssée, parfois cousue de fil blanc, en scénario de situation où la liberté des joueur.se.s serait respectée, sans permettre pour autant de « gagner le jeu » trop facilement. En effet, si je fais revivre aux joueur.se.s les principales étapes de l'Odyssée, il se trouvera toujours une personne à la table qui connaîtra la solution à l'avance. Aussi, je dois rendre ses situations malléables pour qu'elles représentent un challenge pour les joueur.se.s. Et pour coller à mes règles, ce challenge ne doit être ni intellectuel ni esthétique. Mais moral.

Comment procéder ?
Si le périple d'Ulysse est si compliqué, c'est à cause des antagonistes qui se dressent sur son chemin.

Si je joue les antagonistes exactement comme dans l'Odyssée, les joueur.se.s n'en feront qu'une bouchée de pain. Le Cyclope est naïf et son oeil est vulnérable, les Sirènes ne représentent plus aucun danger dès lors qu'on se bouche les oreilles...

Lorsque je présente des antagonistes tirés de l'Oydssée (les Troyens, Circé, Charybde et Scylla, les lotophages...), soit je les maquille, par exemple je transforme Circé en homme, je l'appelle Ceirc ou le Gardien de l'Ile, soit en anticipation ou parce qu'un joueur les a identifiés, je pars du principe que les personnages connaissance à l'avance leur point fort, leur point faible et leurs motivations.

Pour passer l'épreuve des Sirènes, il suffit de se boucher les oreilles. Ulysse s'en est abstenu, mais juste par curiosité, pour entendre le chant des Sirènes, une motivation qui serait peu crédible en jeu de rôle.
Si vraiment cela suffit, il n'y a aucun challenge pour les joueur.se.s. Ni intellectuel (même un enfant de dix ans connaît la solution), ni esthétique (aucun intérêt à reproduire à l'identique la scène de l'Odyssée), ni moral (aucun enjeu moral dans cette situation).

Pour rendre cette scène intéressante, j'utilise les règles et j'introduis un challenge moral.
*Par exemple, le chant des Sirènes recèle un secret qui peut rapprocher chaque personnage de sa quête. Comme il suffit d'un équipage réduit pour franchir l'obstacle, certains peuvent choisir de naviguer avec les oreilles bouchées, tandis que d'autres seront attachés et pourront écouter. Cela implique que certains personnages ne pourront pas progresser dans leur quête.*
C'est déjà un premier challenge moral, mais il est faible. Je vois deux façons de le renforcer.
*S'il y a une troupe de marins figurants, les personnages seront tentés de les laisser ramer. Mais ces figurants ont aussi leur propre quête, et si on les brime, ils demanderont une compensation immédiate. « Moi, je ne retrouverai pas ma fille si je rame, alors tu me donneras la tienne. Faisons de suite un serment des dieux pour sceller cet accord. Ce serment prononcé, ta fille me reconnaîtra comme son père quand nous arriverons à Ithaque. Elle ne se souviendra plus qui tu es. »*
*Ou alors le challenge moral est dans l'écoute du chant des Sirènes. « La Sirène vient te voir, elle te dira le secret qui te sépare de ta quête à condition que tu pousses ton compagnon par-dessus bord et que tu la laisses le dévorer. »*

Ce cahier des charges de challenges moraux apporte le degré d'adversité nécessaire pour qu'on fasse du jeu de rôle au lieu d'une reconstitution servile de l'Odyssée. Il m'impose de voir les antagonistes de l'Odyssée sous un nouvel angle.

Il convient de retravailler les antagonistes selon quelques critères :
1. Un élément de surprise par rapport au Mythe
2. Un look retravaillé selon les canons esthétiques de Millevaux (ruines, forêts, oubli, emprise, égrégore, horlas). Au minimum, ces antagonistes devraient avoir un trait d'horreur organique.
3. Les antagonistes ont toujours un moyen de pression sur au moins un personnage : ils connaissent un secret sur lui, peuvent lui révéler un moment important de leur passé, peuvent lui dire comment progresser dans sa quête ou lui offrir quelque chose ou quelqu'un qu'ils recherchent activement.
4. Alors que les antagonistes peuvent s'avérer utile à un de personnages, ils ont fait du mal à au moins un autre des personnages, ce qui va être source de tensions. Pour retracer le conflit qui peut exister entre l'antagoniste et le personnage, je fais revivre leur passé par un flash-back, avec pour objectif de faire vivre un dilemme moral impliquant l'antagoniste, ou de mettre en scène l'antagoniste faisant du mal au personnage ou à ses proches.
5. Les choses peuvent encore se corser, si l'antagoniste a fait du mal à un personnage mais peut maintenant l'aider. Par exemple, si l'antagoniste a enlevé un proche du personnage, il pourrait aujourd'hui le libérer à condition que le personnage en paye le prix.
6. Vaincre un antagoniste n'est jamais simple. Si Ulysse déclare frapper le cyclope à l'œil, le coup ne portera pas à coup sûr. Il faudra qu'il en paye le prix, soit en encaissant une blessure, en perdant un de ses proches dans le combat, ou en devant faire un pacte avec les dieux pour garantir l'efficacité de son coup. On peut aussi passer un antagoniste sans le combattre, seulement en négociant, mais cela ne se fera pas non plus sans prix à payer.

L'autre possibilité, c'est d'inventer de nouveaux antagonistes. Pour ce faire, je dois partir des quêtes des personnages et improviser des antagonistes dignes de faire obstacle entre les personnages et leur quête. Plus subtilement, je peux aussi faire des antagonistes originels des ennemis intimes des personnages. Il me suffit d'introduire une relation conflictuelle entre un antagoniste et un personnage, relation que je peux réduire à un fait comme « Dans le passé, Calypso a séduit ton frère

et il n'est jamais revenu. » ou que je peux reconstituer lors d'une scène de flash-back. La relation entre Calypso et le personnage ne ressemblera pas tout à fait à ce que j'ai prévu, mais si dans ce flash-back, Calypso lui fait vraiment du tort, ou qu'il cause un grand tort à Calypso, alors quand nous reviendrons dans le présent, le conflit entre les deux sera plus intense que s'il était une simple proposition de ma part.

### *Rumeurs*

1 Les prétendants et les servantes de Pénélope acquises à leur cause. S'ils feront tous pour empêcher le retour en grâce d'Ulysse, ils sont aussi un déclencheur d'*hubris* pour Ulysse et ses compagnons, qui seront tentés de les massacrer sans la moindre pitié.
2 Les lotophages / les mangeurs / les inspirés. Peuple qui passe sa vie à consommer le lotus, matière gorgée d'emprise, qui les plonge dans des rêves narcotiques. Les lotophages ne sont pas agressifs. Le véritable danger, c'est le lotus.
3 Les Sirènes / les oracles de l'eau / les chimères. Monstres à têtes de femme, à corps de rapaces, de requin ou de sanglier. Elles connaissent les secrets, les souvenirs ou les destins des marins qui croisent dans leurs eaux et peuvent le révéler par leur chant, mais cela a toujours un prix. Les Sirènes adorent festoyer de chair humaine.
4. Circé / Ceirc / Gardien.ne de l'Île. Cette personne pratique la sorcellerie. Elle connaît des moyens de transformer ses victimes en cochon, ou en toute chose qui révélerait leur nature profonde. Elle maîtrise les arts des amours et de la gastronomie. Elle est souvent victime des envieux et des fous, et finit toujours par se venger de la pire des façons.
5. Calypso / Neimpha / Neimphos. Cette femme ou cet homme est la personne que vous avez toujours désirée, son visage est totale compassion, totale compréhension de votre être. Elle peut vous offrir ce que vous voulez le plus à condition de payer en années de vie.
6. Polyphème / Cyclope / Saeclopos. Horla, monstre d'emprise, grosse boule, amas de doigts avec un seul œil énorme, forge la matière de ses mains, protégé de Poséidon.

## Le temps

L'autre chose à délinéariser, c'est l'écoulement du temps. Dans l'Odyssée, Ulysse met dix ans à faire le voyage de retour de Troie vers Ithaque, avec des tours et des détours invraisemblables et des pauses d'une durée absurde ! Il passe sept ans à conter fleurette avec la nymphe Calypso... D'autre part, le récit se passe sur deux lignes chronologiques convergentes : Télémaque au présent qui recherche des nouvelles de son père Ulysse, et ce dernier au passé qui erre sur la Méditerranée.

Pour la séance de jeu de rôle, nous suivrons uniquement le point de vue d'Ulysse et de son équipage. On commencera la séance à Troie, au moment du Cheval de Troie, et on terminera à Ithaque, quand il s'agit de défaire les prétendants de Pénélope alors qu'elle les défie de remporter une épreuve de tir à l'arc pour gagner une dernière fois du temps. Entre les deux, pas d'exigence temporelle de dix ans, mais une exigence de jeu de trois jours. Pour tenir cette exigence en laissant du pouvoir aux joueur.se.s, je demanderai aux joueur.se.s qui démarrent de se fixer des quêtes adaptées à leur position dans le temps, comme faire tomber Troie. En milieu de jeu, les quêtes seront de l'ordre de trouver le chemin vers Ithaque. Une quête comme défaire les prétendants interviendra seulement en fin de jeu.

Pour préserver la liberté des joueur.se.s, je lâche prise de leur faire rejouer chaque scène de l'Odyssée dans leur ordre initial. Si les joueur.se.s trouvent une solution pour éviter un antagoniste,

s'ils choisissent Scylla plutôt que Charybde, on continue à jouer, s'ils font les épreuves dans un autre sens, idem. Je ne m'interdis pas non plus d'inverser ou d'omettre des scènes à ma fantaisie. Cela limite les choses à mémoriser pour jouer sans matériel. Je considère que les antagonistes sont flottants. Où se trouvent les antagonistes dans la Mer Méditerranée ? Sur le chemin des personnages.

Il aurait suffi à Ulysse de faire du cabotage le long des côtes en partant par la droite et il aurait atteint Ithaque sans faute en quelques temps. Pour simuler le fait que le navire se perdre tout en respectant la liberté et l'intelligence des joueur.se.s, je me contrefiche de la géographie de la Méditerranée. Le parcours du navire est comme celui d'un palet dans un plateau où les lanceurs seraient les dilemmes moraux.

Autre entorse à la chronologie, je m'autorise des flashes-back et des flashes-forward, et aussi des avancées impromptues dans le temps, pour simuler des choses telles que le séjour chez Calypso qui dure sept ans, ou la fête chez Circé qui dure un an.

Mais comme on joue sur les challenges moraux et non pas les challenges esthétiques, je ferai de ce jeu avec le temps un enjeu moral.

## *Flash-back*

J'utilise les flashes-back lorsqu'il s'agit de définir une relation entre un personnage et un autre personnage ou un figurant tel qu'un marin, un revenant des Enfers, un antagoniste, ou toute personne qu'il aura déjà côtoyée par le passé. Dans l'univers de Millevaux, les personnages souffrent de l'oubli, et parfois quand ils songent à une personne, ils ont un flash-back de leur vie d'avant auprès de cette personne. C'est un phénomène qu'il ne contrôlent pas, à moins d'aller voir un oracle exprès. Ce procédé me permet d'improviser une relation passée entre n'importe quelles personnes. On joue alors une scène de flash-back qui contient de préférence un dilemme moral.
*« Tu as connu Silas le marin par le passé. Dans ce passé, ta famille meurt de faim et tu n'as pas d'autre choix pour les nourrir que de voler le mouton qu'il reste à Silas pour nourrir la sienne. Le fais-tu ? Si oui, ta famille va survivre, mais Silas te déteste à présent, car la sienne aura péri. Si non, c'est ta famille qui va périr, mais Silas se sentira une dette envers toi. »*
En jouant le flash-back au présent, les joueur.se.s se sentent plus libres de poser des questions, tenter des compromis, jouer les conséquences précises de cette scène du passé. L'important est que les conséquences dans le présent soient concrètes, sans contredire ce qui a déjà été dit avant.

Pour ne pas exclure les autres joueur.se.s, je leur permets de faire intervenir à leur guise leurs personnages dans ce flash-back. Comme les personnages ont oublié une bonne partie de leur passé, de telles révélations sont monnaie courante ! De même, les personnage peuvent vivre ce flash-back comme un rêve lucide, et en profiter pour explorer leur passé en dehors des révélations que je leur réserve... quitte à en payer les conséquences.

## *Flash-forward*

On joue un flash-forward quand une personne propose un serment des dieux à une autre, du moment qu'au moins un personnage est impliqué dans le serment. C'est une monnaie d'échange magique que tous peuvent utiliser. Il suffit d'appliquer un rituel simple, un échange de sang ou de bijoux, ou des scarifications. Le serment des dieux peut donner une valeur à ce qui n'est pas monnayable d'habitude ou faire office de monnaie magique.

*« Donne-moi ton œil si tu veux que je t'aide ». La personne demande un œil soit pour remplacer le sien, soit pour servir de monnaie d'échange lors d'un autre serment des dieux avec quelqu'un.*
Le serment des dieux peut aussi transformer une promesse en obligation totale.
*« Tu veux écouter le chant des Sirènes pour qu'elles te disent comment progresser dans ta quête mais ça veut dire que Silas la Marin devra se boucher les oreilles pour naviguer à ta place. Il dit : " Je suis d'accord si tu acceptes de jurer le serment des dieux. Tu jures que tu me donneras ta fille en échange. C'est-à-dire que quand nous nous rendrons à Ithaque, elle me reconnaîtra comme son père, et tu seras un étranger à ses yeux." »*
On peut jouer un flash-forward comme une scène dans le présent, à la manière des flashes-back.

### *Temps relatif*

L'équipage d'Ulysse est perdu en mer, il est aussi perdu dans le temps. Mais dans le mythe, qu'Ulysse ait mis dix ans ou six mois pour rentrer ne change pas tant de choses que ça. Quelle qu'ait été la durée, Pénélope attendait son retour et devait éconduire ses prétendants.

Dans la séance de jeu de rôle, c'est très intéressant de décrire des glissements dans le temps, qu'une fête dure un an, qu'un baiser en dure sept. Mais la durée compte moins que l'impact que ce temps perdu a pour ses personnages.

Ce temps perdu doit être l'enjeu d'un défi moral pour avoir une quelconque valeur et légitimité en jeu. Je peux rappeler que le temps presse :
*« Tu sais que la toile que Pénélope tisse est magique. Elle fait croire aux prétendants qu'ils revivent toujours la même journée, afin qu'ils ne s'impatientent pas. Mais plus le temps passe, plus quelqu'un risque d'éventer la ruse. »*
*Je peux aussi dire à Ulysse : « Voici Calypso. Tu peux l'embrasser, alors tu vivras une idylle avec elle, qui est la femme que chaque homme attend depuis toujours, qui t'aime au contraire d'Hélène qui t'a éconduit, et que tu pourras aimer au contraire de Pénélope que tu as épousé par dépit. Mais si tu l'embrasses, votre baiser durera sept ans. »*

Mais si la perte de temps n'est présentée qu'en durée, elle n'a pas d'impact réel en jeu. Le joueur peut se dire : « Ma foi, ce n'est pas si grave. Ithaque peut bien attendre sept ans de plus. » La durée doit être assortie d'une conséquence certaine.
*Par exemple : « Si tu embrasses Calypso, ton baiser durera sept ans et pendant cette durée, ton fils Télémaque perdra patience, il provoquera un prétendant de Pénélope en duel et mourra dans ce combat d'honneur. » Ulysse sera-t-il prêt à sacrifier son fils adoré pour connaître l'extase de ce baiser ?*

## La Mer

La Mer Méditerranée s'appelle désormais la Mer des Tyrans, ou encore la Mer des Titans.

Son niveau a fortement baissé, car les hommes orgueilleux du passé en ont puisé l'eau, et parce que l'emprise de la terre gagne sur la mer, qui se referme comme une peau de chagrin. Les passages des colonnes d'Hercule et de l'Hellespont se sont comblés, si bien que cette mer n'est plus reliée à aucune autre. Un jour, si les hommes de bien ne font rien, la mer sera entièrement comblée, puis ce sera l'air lui-même qui se remplira de terre et de sable, jusqu'à ce que plus personne ne puisse respirer.

L'eau et le vent sont aussi le jouet de l'emprise, ce sont des matières vivantes, capricieuses, des forêts impénétrables ou des clairières de paix qui sont autant de pièges.

La mer est une forêt à part entière, elle est remplie de sargasses, de méduses géantes et de poissons monstrueux qui forment un grand péril pour les navires et les marins.

Elle est gorgée d'égrégore issue de toutes les aventures historiques ou légendaires qu'elle abrita. Aussi, elle est le lieu de tous les possibles. Titans, chimères et manifestations surnaturelles y sont monnaie courante. De même qu'on n'y navigue plus à la boussole mais au destin. Cette mer est si petite, on ne devrait pas s'y perdre, mais pourtant on n'y trouve son chemin que si l'on a la faveur des dieux, par mérite ou par duperie. Ceux qui ne l'ont pas se perdent dans un dédale d'eaux traîtresses et hantées. La plus sûre façon d'attendre sa route, c'est de sacrifier à Poséidon l'être qui nous est le plus cher. Celui qui s'y refuse, comme Ulysse va au devant du danger de se perdre, et encourt la fureur de Poséidon et des mille horlas qui pensent le représenter.

Malgré les risques de la navigation, nombreux sont les équipages à tenter l'aventure, car il y a gros à gagner. Qu'on cherche à rejoindre la personne de son cœur, qu'on fasse un lucratif commerce de bijoux, d'esclaves ou de cartes, qu'on soit un explorateur fasciné par l'inconnu, qu'on soit un émissaire de l'extérieur dans un vaisseau sous-marin à la technologie miraculeuse, qu'on cherche une sortie à l'enfer sur Terre qu'est Millevaux, il est encore des fous pour qui le jeu semble en valoir la chandelle.

### *Rumeurs*

1 Enée, le dernier descendant de la lignée de Troie parcourt aussi la mer à la recherche d'une côte où fonder une nouvelle nation.
2 Une forêt qui pousse sous la mer, crevant les coques des bateaux, bouchant les eaux.
3 Une armada de guerre perse, maîtrisant le feu grégeois, dévaste tout sur son passage. Elle a oublié sa destination.
4 Des pluies miraculeuses ou infernales, pluies d'or, de roches ou de nouveaux-nés.
5 Des îles apparaissent après des tempêtes, montagnes de varech recelant des temples énigmatiques.
6 Au centre de la mer, le Kraken, le plus puissant des horlas.

## La Terre

Les côtes de la Mer des Titans sont aussi précieuses qu'inhospitalières. C'est là que se sont réfugiées les dernières nations humaines, parce que la forêt leur cède du terrain. Mais le littoral est aussi la zone de friction, de conquête de l'emprise sur la mer. Falaises et côtes croissent et se déforment en permanence, mettant les habitations côtières en péril. La mer réplique par des raz-de-marée meurtriers. La terre est comme folle, les volcans entrent en éruption et chaque jour, les arbres progressent.
Les grandes capitales ne sont plus que l'ombre d'elles-mêmes. Sparte et Mycènes ne sont que des talus de pierres grossières, conçues jadis par des Titans et depuis peuplées par des humains trop petits pour leur demeure.
La dernière vraie grande nation, l'espoir du peuple humain, c'est Troie. Et ce soir, alors que le Cheval s'avance entre ses murailles, Troie va tomber. Les barbares grec vont tuer la perle de la civilisation. Ont-ils été le jouet des dieux, ou de l'emprise, la flèche de la décadence ?

Il est des nations qui se parent encore d'orgueil. Carthage la cruelle et sa reine, Byzance la corrompue où des imams maudits vénèrent l'emprise, Jérusalem, que peuplent plus de mystères que d'humains. Mais toutes ne sont-elles pas condamnées à tomber sous la griffe des horlas quand les dieux et les horlas se seront éteints ? Et ce jour est proche. Tous savent que ce jour arrivera quand Ulysse posera le pied dans son royaume d'Ithaque, car sa destinée, c'était ce dernier combat. Quand Ulysse accomplira sa quête, c'en sera fini du monde tel qu'on le connaît. Aussi cruels qu'étaient les dieux, aussi inconséquents qu'étaient les héros, n'étaient-ils pas le dernier rempart contre la marée horla ? Alors les grandes nations envoient des espions et des assassins à travers la mer pour s'assurer qu'Ulysse n'accomplisse jamais son destin.

La terre, c'est aussi les îles. La mer en est criblée. La plupart sont sauvages, mais certaines accueillent des royaumes, comme Ithaque, peut-être le dernier endroit pur du monde, fruit de toutes les convoitises, pas pour sa richesse, mais parce que le raisin n'y est pas empoisonné, les chèvres et les porcs ne mordent pas la main qui les nourrit, la terre n'est pas malsaine, les arbres portent de l'ombre et des fruits, et non du mauvais œil et des monstres. Voilà pourquoi tous veulent en disposer à la place d'Ulysse, voilà pourquoi Pénélope doit repousser ses prétendants depuis dix ans déjà. Voilà pourquoi des émissaires des nations, des dieux et des horlas parcourent Ithaque et complotent.

Des îles, il en est d'autres, certaines microscopiques, d'autres immenses comme des continents, certaines désertes, d'autres porteuses de nations comme un arbre est chargé de fruits trop mûrs. Chaque île est dotée d'un micro-climat, certaines sont tropicales, d'autres glacées. Chaque île est une oasis d'emprise au milieu de la mer, un organisme vivant, intelligent, une tumeur minérale et végétale.

### *Rumeurs*

1 Mycènes, où Agamemnon agonise dans son palais qui tombe en ruines, de la culpabilité d'avoir détruit Troie. La ville des guerriers aux masques d'or va tenter une manœuvre désespérée pour inverser le cours de l'Histoire.
2 Des îles poussent et repoussent sur le chemin des voyageurs imprudents, des récifs où se naufragent les bateaux, des falaises qui enferment les marins dans des dédales mortels.
3 La barque de Charon peut vous conduire à l'île des morts. Rocs friables, plages de cendre, pins noirs comme la nuit et resserrés sur un lourd secret. L'enfer : le cœur de la forêt. Là-bas, quelqu'un attend Ulysse. Son père, le Titan Sisyphe, poussant son rocher pour l'éternité. Ulysse est le fruit d'un viol. Sisyphe montrera-t-il de la culpabilité pour son forfait ? Que ressentira Ulysse pour ce père infamant ?
4 Lesbos, l'île des passions humaines, l'île où la morale n'a plus cours.
5 Sur sa route, on finit toujours par devoir choisir entre deux passages : Charybde, le plus grand focus d'emprise du monde, et Scylla, le plus grand focus d'égrégore.
6 Cnossos, la cité-labyrinthe, abritant Minos le Roi Sorcier, et son fils le Minotaure, un terrible horla.

## Ulysse

Héros éponyme de l'Odyssée, Ulysse est à la fois une figure indispensable et un problème ludique à résoudre. Il convient que son histoire n'éclipse pas celles des personnages, qu'elle ne soit pas toute tracée non plus, et que le jeu puisse continuer quoiqu'il lui arrive.

## *Ulysse multipolaire*

N'importe quel joueur.se peut décider d'incarner Ulysse. La personne l'interprète comme bon lui semble, mais doit tenir compte de son passé, à la fois celui créé par les joueur.se.s qui l'ont interprété auparavant et aussi par son passé d'avant le commencement du jeu.
Si la personne qui interprète Ulysse quitte la table. Ulysse redevient un figurant. N'importe quelle personne qui rejoint la table ou vient de perdre son personnage peut alors endosser le rôle d'Ulysse. Ulysse n'est qu'une marionnette pour les dieux !
Les autres joueur.se.s peuvent interpréter d'autres marins, ou tout mortel rencontré sur le chemin, et même un autre héros, comme Hercule, Achille ou Enée, sans contrainte ou avantage technique par rapport à un mortel commun.

## *Ulysse amoureux*

Voici le passé d'Ulysse d'avant le commencement du jeu. Il a jadis été amoureux fou de la belle Hélène, mais celle-ci a refusé de l'épouser, lui préférant le roi de Sparte, Ménélas, avant d'être enlevée par Parîs de Troie, ce qui provoqua la Guerre de Troie. Ulysse a alors épousé Pénélope, mais ce fut par dépit. Et aussi par calcul. Ce mariage lui apporte une dot inestimable : le royaume d'Ithaque. Si Pénélope le répudiait, il perdrait tout. Pénélope lui restera fidèle quoiqu'il en coûte, même si elle devait en perdre la vie. Mais de son côté, Ulysse n'a jamais envisagé de rester fidèle. S'il veut rentrer à Ithaque une fois la Guerre de Troie terminée, (il reste encore à faire rentrer le Cheval de Troie, puis à reprendre la mer), c'est avant tout pour récupérer son royaume, son honneur, et revoir son fils Télémaque, qu'il adore.
Ulysse ne voulait pas partir en guerre. Pour l'éviter, il a feint la folie. Il labourait son champ avec un attelage composé d'un bœuf et d'un cheval et y semait du sel et des pierres. Les émissaires d'Agamemnon placèrent Télémaque, son fils préféré au milieu du champ. Ulysse fut contraint de stopper sa charrue, révélant sa lucidité. Télémaque est donc le focus affectif d'Ulysse, et aussi son point faible.
Voici le passé affectif d'Ulysse. Mais ses sentiments peuvent évoluer, selon les désirs de la personne qui l'interprète. Par exemple, rien n'empêche qu'Ulysse finisse par vouer un amour sincère à Pénélope.

## *Ulysse immortel*

Athéna souhaite protéger Ulysse de la fureur de Poséidon. Mais elle sait qu'elle ne peut tout à fait protéger l'homme, alors elle a choisi de protéger la légende. Si Ulysse meurt, quelqu'un reprend aussitôt son identité et son passé.
1. Ulysse se réincarne dans la peau de son meurtrier
2. Si Ulysse est mort par accident, il se se réincarne dans un personnage plutôt que dans un figurant. Si les joueur.se.s ne se mettent pas d'accord entre eux, on opte pour la première personne volontaire à la gauche de la personne qui jouait Ulysse. Ou la première personne à gauche tout court, s'il n'y a pas de volontaire.

Ulysse se réincarne aussi si son corps initial se sépare des autres personnages. Les personnages sont des jouets des dieux, Athéna tient à ce que la légende d'Ulysse soit sous leur arbitrage.

Chaque personnage et figurant connaît ces lois, et d'ailleurs cela peut en motiver certains à tenter

d'assassiner Ulysse pour prendre sa place.

Quand Ulysse se réincarne dans un personnage ou un figurant, celui-ci conserve son apparence et ses possessions, et même tout de son passé qui ne contredirait pas le passé d'Ulysse. Tout le monde le reconnaît comme Ulysse malgré ce changement d'apparence et de comportement. En réalité, Ulysse ne peut duper les gens sur son identité qu'en se déguisant, et encore à condition d'acheter l'efficacité de son déguisement auprès des dieux.

Ulysse peut être une femme ou un enfant à un moment donné, ça ne posera aucun problème. Dans cette Mer des Tyrans, les mariages homosexuels sont permis et Pénélope aimera Ulysse et lui sera fidèle, quel que soit son genre.

Si Ulysse est une femme ou un enfant, il aura tout à fait pu engendrer Télémaque par des moyens magiques, un pacte avec les dieux. Qu'il se retrouve plus jeune que son propre fils ne choquera personne non plus.

### *Ulysse élu*

Vivre dans le sillage d'Ulysse, comme membre de son équipage, allié ou ennemi, c'est voir son histoire entrer dans la légende. Et l'Odyssée est la dernière légende qui survivra dans la conscience collective. Si un personnage quitte le sillage d'Ulysse, il sait que son nom disparaîtra de la légende. Et donc s'il ne rentre pas auprès de ses proches, ceux-ci l'oublieront purement et simplement. Et son joueur ne pourra plus l'incarner, il quitte la table ou se crée un nouveau personnage. Sauf si une majorité de personnages s'écartent de la route d'Ulysse, car alors Ulysse se réincarne dans l'un d'eux, leur permettant de poursuivre la route.
Cette loi est source de tension au sein de l'équipage !

## Les dieux

Les dieux existent-ils ? Qui les a vus ? Ne sont-ils pas seulement le fruit de l'égrégore, des croyances et des passions humaines ? Ne seraient-ils pas seulement des horlas plus puissants que la moyenne ? N'y aurait-il pas un autre dieu, un dieu caché, un vortex d'emprise et d'égrégore, qui les supplante tous ?

Aussi puissants soient-ils, les dieux sont soumis à l'emprise, la décadence et l'entropie. Ils savent leurs derniers jours proches. Quand Ulysse rentrera à Ithaque, ce sera la fin de l'Histoire, et la fin des dieux. Il en est qui refusent de voir cette chose arriver, comme Poséidon, ainsi qu'il refuse la mort lente de son domaine marin. Il en est d'autres, comme Athéna, qui ont accepté cette fin de règne, et tentent d'écrire la plus belle légende possible, un chant du cygne, en favorisant la quête d'Ulysse.

Les dieux ont déjà commencé à disparaître du monde, à moins qu'ils ne soient déjà éteints. Il est impossible d'en rencontrer. Peut-être rencontrera-t-on des personnes qui prétendent être des dieux, mais rien ne prouvera leur bonne foi.

Il reste les oracles, qui peuvent être humains, horlas, animaux. Ce sont les porte-parole des dieux, ils s'expriment dans un langage mystérieux que les simples mortels ont peine à décrypter. Encore une fois, impossible de savoir si l'on a affaire à des imposteurs, des fous, des devins ou de véritables

émissaires divins.

L'on rencontre des serviteurs et des enfants des dieux, mais là encore il faut se baser sur leur bonne foi.

Pour autant, l'influence des dieux reste réelle, tant que les hommes y croient.

Elle se traduit par exemple dans les ruses d'Ulysse. Il est réputé pour sa clairvoyance, ses déguisements et ses impostures, mais aussi pour ses prouesses au combat. En réalité, ces ruses sont aussi le fait de son entourage. Et surtout, elles ont moins à voir avec des prouesses humaines qu'avec la faveur divine.
Si les troyens sont abusés par le Cheval de Troie, si Ulysse fait croire au Cyclope qu'il s'appelle Personne, si les prétendants de Pénélope ne reconnaissent pas Ulysse sous son déguisement de mendiant, si Ulysse remporte l'épreuve de tir à l'arc, c'est uniquement parce que les dieux l'ont permis. Et s'ils l'ont permis, c'est parce qu'Ulysse a payé le prix fort.

À chaque fois qu'un personnage veut réussir une prouesse qui nécessite d'être plus fort, plus rusé ou plus talentueux que l'ennemi, il doit contracter un pacte avec les dieux. Pour cela, il a besoin de trouver un oracle, un prêtre ou un avatar d'un dieu, et lui offrir quelque chose en échange de la garantie que sa prouesse réussisse. Le dieu peut demander quelque chose de très concret, comme un service, un objet ou une personne, il peut aussi demander quelque chose qui ne lui rapporte rien mais qui constitue un véritable sacrifice pour le pactiseur, comme un souvenir, un membre, une partie de sa volonté... Le dieu se nourrit de l'égrégore engendrée par le sacrifice, c'est son paiement.

Deux personnes peuvent sceller un contrat entre elle en jurant le serment des dieux. Moyennant un rituel, cela leur permet de faire un pacte magique entre elles. C'est presque l'unique moyen de faire confiance à un partenaire dans des situations délicates, et cela permet de négocier avec les plus farouches antagonistes. Au contraire du pacte des dieux, le serment des dieux peut se passer de l'entremise d'un oracle, prêtre ou avatar divin. Pour tout dire, il est en passe de remplacer le pacte des dieux dans la pratique des hommes, signe que les dieux vivent leurs derniers moments.

Pactes et serments des dieux me permettent de transformer les challenges intellectuels en challenges moraux, ils sont un prétexte pour recourir aux règles du jeu. L'aspect magique des pactes et des serments me permet de diversifier les prix à payer. Cependant, je réserve pactes et serments pour les moments les plus cruciaux. Dans beaucoup de situations, énoncer un prix à payer me suffit.

## *Rumeurs*

1 Quelque part dans les profondeurs de la mer, se trouveraient les ruines de l'Atlantide, civilisation avancée victime de la colère des dieux.
2 Éole peut confier à Ulysse ou à un membre de son équipage une grosse cosse végétale qui renferme les vents mauvais. Si quelqu'un l'ouvre, les vents mauvais et trompeurs se déchaîneront sur le trajet d'Ulysse. Le problème, c'est que l'objet a l'air très précieux, il attire les convoitises, beaucoup sont curieux d'ouvrir la cosse, pensant qu'elle recèle un trésor et non les vents mauvais.
3 Quand une personne apporte une mauvaise nouvelle, elle se fait l'émissaire des dieux. Si on la tue, cela permet d'annuler la mauvaise nouvelle, c'est une forme de serment des dieux. Mais comme les dieux cruels, le message est souvent une personne aimée...
4 Hermès peut envoyer des émissaires porteurs de remède contre les maléfices de l'oubli, de l'emprise et de l'égrégore. Mais ce n'est jamais gratuit.
5 Il est possible de sauver un proche disparu en allant le chercher dans l'île des morts. Mais c'est le domaine d'Hadès qui n'accepte pas qu'on lui vole ses revenants à la légère.

6 Dionysos serait en passe de devenir le seul vrai dieu, un dieu de l'emprise et de l'égrégore. Une masse horla vouée à la fertilité, la déraison et l'orgie.